スーパーファミコン®



Brandish

ブランディッシュ

Маленькая страна БИТОУЛ, охраненная великим драконом.
В центре города выситься огромная торжественная башня как будто она является символом спокойствия света. Город построен окружая башню, существующую с самых древних времен и люди в городе жили оживленно.

KOEI

SHVC-QF

取扱説明書

使用上のご注意

●ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。

●長時間ゲームをするときは、健康のため、１時間ないし２時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。

●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因になります。

●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

●スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生じるため、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状の人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

Contents

Story

禁断の力

それは、はるか昔……

ビトール——街の中央に、太古より塔がそびえ立っている小国である。塔は、世の平穏を象徴するかのごとく巨大で荘厳であった。塔を囲むように街がつくられ、街行く人々の顔は活気に満ちていた。ビスタル王と、塔を管轄し祭事を受け持つバヌノア大僧正。街の平穏は、この二人の調和ある政策の上に成り立っていた。

しかし、満ち足りた繁栄は、時として邪心をはぐくむことになる。ビスタルは現状に満足せず、より強い権力を欲し、勢力の拡大を夢見るようになった。そして、ひとつの伝承を発端として、王と大僧正の調和が崩れようとしていた。

この国のどこかに「すべてを制する力の源」が存在する——。この伝承の詳細は大僧正の地位につく者のみに受け継がれ、王家にも明かされないものとされている。聖域とされる塔の上層は、王さえも侵入の許されぬ空間だった。

ビスタルは真実を確かめるべく、大僧正につめ寄った。
「ビトールのさらなる繁栄のためじゃ。力の秘密を語られよ。力を手に入れれば、ビトールのみならず、世界すべてが余のものになる。そなたも悪いようにはせぬぞ」

「王の命令であろうと、語ることはなりませぬ」
幾度の問答をくり返しても、大僧正は語ろうとしなかった。



あやまちの決断

「力が本当に存在するならば……」

ビスタルは、巨大な塔に力の源の鍵となるものがあると考えた。そして、僧侶を装わせた調査官を極秘裏(ごくひり)に塔の内部に送り込んだ。

数日後、調査官が一冊の古びた書物を塔から持ち帰った。その書物は、判読(はんどく)の困難な古代文字でつづられていた。直(ただ)ちに国中の学者たちが集められ、古代文字の解読が行われた。そして、徐々にその内容が明らかになるにつれ、解読に携(たずさ)わる学者たちに不安の表情が浮かび始めた。その書面には、ビスタルの期待どおり恐るべき力の秘密が記されていたのだ。

「ビトールの守護神であるドラゴンと、そのすべての力の源は塔の頂上に存在する。その力の源を制する者は世のすべてを制する者となる。されど悪(あ)しき心を持つ者は決して近づくなかれ。汚(けが)れた者には汚れのみ与えるも

Story

のなり……」

王が、この報告を聞き逃すはずがなかった。そして、心中に秘める野望を達成するために、冷笑を浮かべながら言い放った。

「ただの脅(おど)しにすぎぬ。『すべてを制する力の源』が塔の頂上に存在するのは確かだ。力は使ってこそ価値があるのだ」

数日後、密かに組織された王の軍隊が聖域の塔に突入した。その動きを知ったバヌノアは、軍隊の前に飛び出した。

「待たれい！　聖域に兵が踏み入るとは……。王といえども許されることではありませんぞ！」

老人とは思えぬ剣幕(けんまく)でバヌノアは一喝(いっかつ)した。

その声に、兵士たちの後ろからビスタルが静かに歩み出た。

「余の行動をはばんだ罪により、死罪を命ずる」

「おろかな……」

兵士の一人が無表情に剣を降りおろすと、バヌノアは声もたてず息絶えた。

力の解放

いくつもの階段と扉を過ぎ、塔の頂上に達した。中央には、巨大なドラゴンの石像が据(す)えられていた。

「伝説の『偉大なるドラゴン』は石像だったとは……」

ビスタルが驚きと幻滅(げんめつ)の入りまじった声でつぶやいた瞬間、石像は青白い光を帯び、生気あるドラゴンへと変わっていった。

動き始めた像を見て、兵士はおびえていた。その中にあって、野望にとりつかれた王は恐れることなくドラゴンの前に立った。



「我はビトールの王ビスタル。すべてを制する力の源を我に与えたまえ！」

その呼びかけに、ドラゴンはビスタルの心に直接答えた。

「邪心を持ちし王よ……。そなたの心、醜さしか見えぬ……。ならばその心と違わぬ姿を与えよう……」

ドラゴンは一度翼を広げたあと、長い首を屈めて全身で包み込むような形をとった。そして、翼の隙間から、強烈な光がほとばしりはじめた。ビスタルは、ドラゴンの発する強い光に恐怖を感じ、後悔の念に震え叫んだ。

「斬れっ！ドラゴンを斬り捨てよ！」

兵士たちはおびえながらも剣を抜き、ドラゴンに斬りかかった。ドラゴンは抵抗せず、なすがままに兵士たちの剣を受けた。そのような状態でも光を放ち続け、最後に嘆きに似た叫びをあげた。そして、自らの命と引きかえに力を解放したのだ。

王は、自らの心そのものの邪悪で醜い怪物に姿を変えられた。強大な力の裁きを受けたのは、ビスタルだけで

はなかった。ビトールには、街全体に封印を施される運命が与えられた。塔とその周辺は、一夜にして民とともに地底の奥深くへと埋没していったのである。

それから千年――。

地上の民から忘れ去られた過去の残像が、今、地の底で不気味な胎動を始めていたのだった。

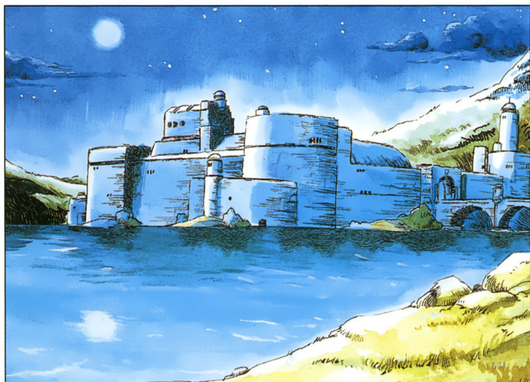
青き月の都

――語られることのない過去を持つ都があった。

バノウルド――美しい景観を持つ都だが、この地に忌まわしい過去があったことなど誰にも想像できないだろう。

この国は病んでいた。国王ベフューズは、街道をはずれた小国を繁栄させるために、諸国を追われた犯罪者たちを、治外法権を名目として潜伏させていたのだ。彼らは互いに殺し合い、賞金首を落とし合う。どの首も落ちれば金に変わった。その何割かを税として国に支払わせれば、国の豊かさは保たれる。首切税というこの制度は、荒療治の国策として始まったものだった。しかし、この国を訪れる無法者たちの数が膨れ上がるにつれ、首切税を着服し、私腹をこやす官吏たちがいつしか現れ始めた。美しい景観に似合わず、国は腐敗し、街には暴力的な匂いが充満していた。

おかげでここ数年、ほとんど立ち寄る旅人もない。青き月の都は、今や荒廃の一途をたどっていたのである。



流浪の剣士

夕暮れ、一人の男がバノウルドに着いた。一見すれば、薄汚れた、どこにでもいそうな男だった。ただ、腰にさげた長剣が乾いた音をたてて、この男が剣士であることを教えていた。

「おっと、待ちな」

場末の酒場に入ろうとすると、でっぷりとした男が、ドスのきいた声で進路をふさいだ。どうやら、この店の用心棒らしい。

「この酒場はお尋ね者しか入れねえんだ。ちょっとばかしの賞金首じゃあ——」

勢いがあったのも、明かりに照らされた男の顔を見るまでだった。その瞬間、用心棒は息をのみ口をつぐんでしまった。

男の名はアレス。賞金首として追われるが、時には賞金稼(かせ)ぎとして追う側に回る。傭兵(ようへい)にもなれば用心棒にも

なる、すべて成りゆきで行動する男だ。どこの酒場にも彼の人相描きは貼られている。しかし、手強すぎて誰も手が出せない。アレスはそういう類の賞金首だった。

アレスは男を無視してカウンターに向かった。通り過ぎたテーブルの声が大きい。

「大穴に、おもしれえほどお宝が眠っているらしい」

「でも、化け物がうようよいるそうじゃねえか——」

「俺たちみたいにか。どら、お前の首にはいくらかかっているんだ？」

壁には、黄ばんだ人相描きが貼りかさねてあった。

「はん、たった50ゴールドか——」

相席の男が、壁の人相描きを見てつまらなそうに言った。

「どいつが一番値がいいんだ？」

「そりゃ、あいつだろうな。百万ゴールドの首だ」

目ざとい男が、アレスのほうにあごをしゃくりながら言った。

「こりゃあ大物がかかったぜ」

「よせよ。同業のよしみで忠告するが、あいつにだけは関わらねえ方がいい」

アレス一人を片付ければ一生贅沢をするだけの金が得られる。いくらやめた方が無難だといわれても、その額は十分魅力的だった。ただの場末の酒場なら、斬り合いが始まっても不思議はない。

だが、ここは一流の賞金稼ぎと賞金首が集う酒場だ。互いを値踏みするためにつくられた中立地帯なのだ。頼んだ酒を呑み、酒場を出るまで手出しすることはご法度だった。

アレスは、背中に刺すような視線を感じながら、しばらくの間酒を楽しむことに決めこんだ。

酒場の雰囲気はもとに戻り、また騒々しくなった。ア

レスは、カウンターにいる店番の老人に話しかけた。

「大穴のことが聞きたいのかね」

もう何度も同じことを話しているのだろう。老人は、わずかなチップで流れるように語り始めた。

「ここの北東に、小さな湖ほどの大きさの穴が口を開けておる。金を目当てに集まってきた男たちが掘り起こしたものじゃ。だが、大穴がゴールドラッシュにわいたのも、一年前までじゃった。その大穴の下に、巨大な空間が見つかったんじゃ。

——その日から、何かが変わった。行方（ゆくえ）が分からなくなる者が続出し、奇妙なうめき声を聞いたり化け物を見たという者が現れはじめた。はじめは、このあたりの顔役の利害がらみの謀略（ぼうりゃく）か何かだろうと誰もが思っておった。

その直後に、顔役の一人がいなくなった。そして、どうやら大穴から這（は）い上がってきた化け物に襲われたらしい、という噂が広まったのじゃ。金が目当ての男たちといっても、所詮（しょせん）は命あってのものだからな。一人、また一人とこの穴を離れ、今じゃ誰もいなくなってしまったというわけじゃよ——

あんた、行ってみるかい？　いくらあんたの腕っぷしでも、命の保証はしないよ」

Story

冥府への穴

大穴の縁に立つアレスは欲望の残骸を見た気がした。蟻地獄のような擂り鉢の真ん中には、虚ろに口を開けた小さな穴が見える。傾斜の所々には蟻の巣のように縦穴や横穴が無秩序に延びていた。そんな景色が妙に虚しさを誘っていた。

アレスは、底に見える小さな穴に向かって降りはじめた。そのとき突然、背後から女の声がした。

「アレス！」

その女の声には、聞き覚えがあった。振り向くと、およそこの場所に似つかわしくない容姿の女が、険しい表情をして大穴の縁ですごんでいた。

「捜したわよ。よく今まで他の賞金稼ぎに首をとられなかったものね？」

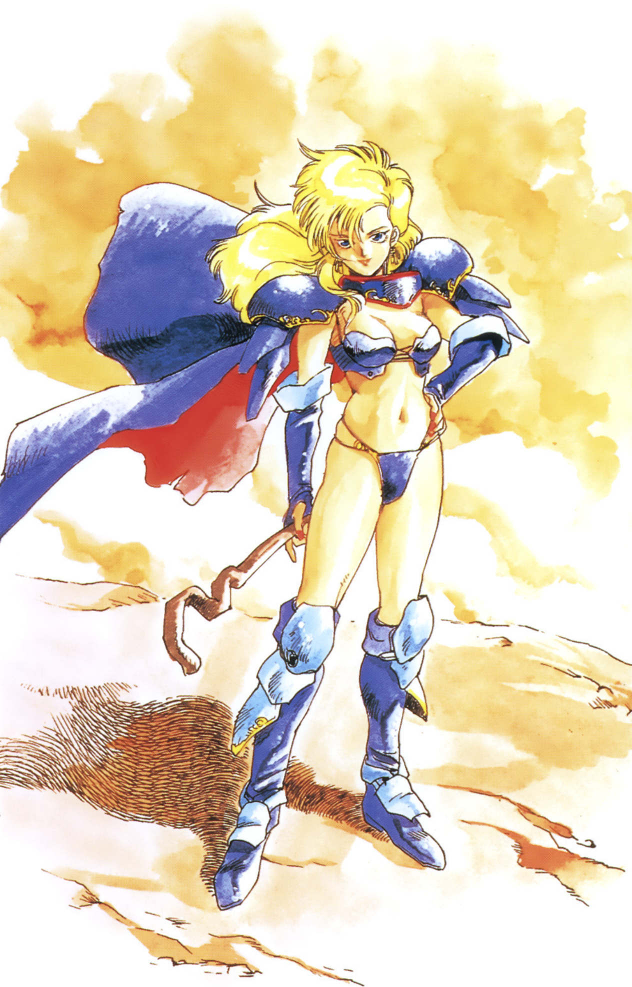
女は形の良い口元を曲げ、やっと見つけた標的に冷笑を浴びせかけた。一段高い縁の上から、魔法使いの使う杖を向けている。

「そうよ。そうでなくっちゃね。あんたはあたしが……このドーラの手で始末しなきゃ気がすまないわ！」

魔法使いはドーラと言った。五年前、ふとした行き違いでアレスは、ドーラの師匠であるバルカンの殺害容疑をかけられた。それ以来、アレスの行く先に現れては師の仇だとつけ狙う、いい加減うんざりする相手だった。

「今度ばかりは年貢の納めどきのようね。師匠の仇、きっちりとつけさせてもらうわ」

美しい金髪と身にまとったローブが擂り鉢をそって吹きあがる風にそよいだ。



Story

その時――。アレスは風の中に別の気配を感じた。ドーラも同じものを感じたようだ。

深い地中からわき上がる邪悪な想念(そうねん)は、対峙(たいじ)する二人のやりとりよりもはるかに重く、辺(あた)りの気配を瞬時にして変え去った。アレスは表情を一瞬鋭くすると、段差を一気に飛び降りはじめた。

「待ちなさいよ！」

遅れてドーラが擂り鉢の底に着いたとき、アレスは身を屈めて地中につづく穴を覗(のぞ)いていた。気配はもう消えていた。そのまましばらく覗いていたが、ドーラがいることを思い出したかのように言った。

「まだいたのか？」

「馬鹿におしでないよ！」

ドーラはアレスをにらんだまま少し後退して、右腕を掲げた。仇討ちに水をさされ、完全にいきりたっている。

「この大穴があんたの墓になるのよ。覚悟なさい！」

ドーラの白く細い指を広げた手のひらに、渦(うず)を巻くように火球が生まれる。力を入れた様子もなかった。無造作(むぞうさ)に腕を振ると、火球は生命を得たようにアレスに放たれた。

素早くかわしたアレスの後ろで土砂が破裂する。狙(ねら)いを外したドーラの顔が悔しそうにゆがんだ。ドーラは大きく飛び退(の)き、次の火球を放った。

「あの世で師匠にあやまるのね！」

火球を避けることはたやすかった。軽く跳躍(ちょうやく)するだけで、アレスはドーラの攻撃をかわした。火球はアレスが頭で描いたとおりの軌跡をたどり、地下への穴に吸い込まれていった。

「やばい」



アレスの、生き延びるための勘がそう教えていた。

間もなく、穴の底から低い地鳴りがしはじめた。そして、ひときわ低い振動が足元から広がっていった。その瞬間、擂り鉢の底からむき出しの斜面に向けて、いく筋もの亀裂がほとばしった。縁は安定の悪い部分からメリメリと音をたてて崩れ落ちる。逃げる暇もなかった。土の塊や岩、土砂に混じり、アレスもドーラも、たちまち底の抜けた擂り鉢から地下深くへと落下していった。

For the first
はじめに

■ ゲームのセット

ROMカセットをスロットに差し込み、本体の電源を入れてください。オープニングが始まります。好きなところでSTARTボタンを押すと、メニューが表示されます。



◀メニュー

ゲームを最初から始めるときは［NEW GAME］を選び、Aボタンを押します。Bボタンでキャンセルします。
ゲームを前回の続きから始めるときは［CONTINUE］を選び、Aボタンを押します。Bボタンでキャンセルします。

■ ゲームの目的

主人公のアレスとなって、広大な迷宮から脱出することが目的です。そのためには、襲(おそ)ってくるモンスターを倒し、多くの謎を解かなければなりません。

■ ゲームオーバー

モンスターの攻撃やトラップ（罠）などでダメージを受け、HP（ヒットポイント）が0になるとゲームオーバーになります。画面に「GAME OVER」と表示されているときに何かボタンを押すと、最後にセーブまたはオートセーブしたところからゲームを再開できます（→P．31）。



■ 画面の見方

① **装備品**　：装備している武器、防具を表示します。
② **マーカー**　：Yボタンで行える行動です。
③ **コンパス**　：アレスの向いている方角を表示します。
④ **エリア名**　：エリア名とフロア数を表示します。
⑤ **モンスター**
⑥ **アレス**
⑦ **H**　：モンスターから攻撃を受けたり、トラップ（罠）にかかると減ります。休息する（→P. 22）と回復します。0になるとゲームオーバーです。
⑧ **M**　：マジックポイントです。魔法を使うと減ります。時間の経過にともない、徐々に回復します。

■ アレスの装備

アレスはゲームスタート時に、次のアイテムを所持、装備しています。

ショートソード30※
スモールシールド
レザーアーマー
復活の指輪

※数字はアイテムの使用可能な回数です。

Controler
コントローラの操作方法

✚ ボタン



：前進・後退



：左回転・右回転

L または R を押しながら



：左移動・右移動

（→P.20）

L ＋ R

休息　（→P.22）



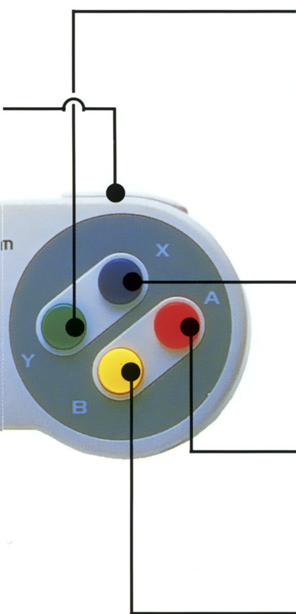
SELECT ボタン

アイテムウィンドウの表示

START ボタン

機能画面の表示

これらの操作は、初期設定の状態です。
コンフィグ画面（→P.32）で設定を変更できます。



Y ボタン

拾う (→P.23)
捨てる(アイテム選択時)
(→P.24)

L または R を押しながら
見る
調べる(アイテム選択時)
(→P.25)

X ボタン

アイテムの使用 (→P.33)

A ボタン

攻撃 (→P.21)
決定

B ボタン

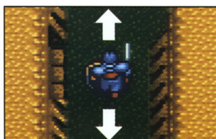
ジャンプ (→P.21)
キャンセル

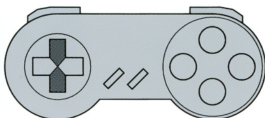
Controler

■ 移動

◎ 前後の移動

✚ボタンの▲を押すと前に進み、▼を押すと後ろへ退(さ)がります。

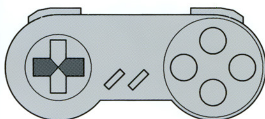




◎ 左右への回転

✚ボタンの◀を押すと左へ、▶を押すと右へ90度回転します。

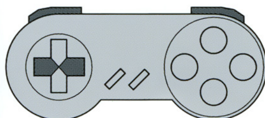




◎ 左右の平行移動

L(R)ボタンを押しながら✚ボタンの◀を押すと左に、▶を押すと右に移動します。

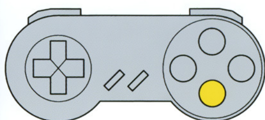




◎ジャンプ

Bボタンを押すと一歩先にジャンプします。





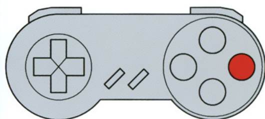
■ 攻撃と防御

モンスターがアレスの目の前にいるときは、常に防御の状態になります。

◎攻撃

Aボタンを押すと攻撃します。

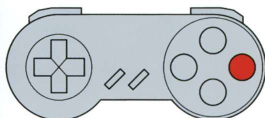




◎防御

移動中にAボタンを押すと、盾を出して防御します。





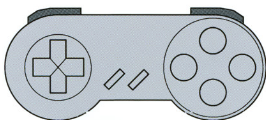
■ HPの回復

モンスターの攻撃や、落とし穴などのトラップ（罠）で、主人公のHPは減っていきます。回復する方法には、休息と薬の２種類があります。

◎休息

Ｌ・Ｒボタンを同時に押すと、休息します。
もう一度Ｌ・Ｒボタンを同時に押すか、Ｂボタンを押すと休息をやめます。





◎薬

アイテムのH.POTIONを使うとHPが回復します（アイテム・魔法の使用→Ｐ．33）。

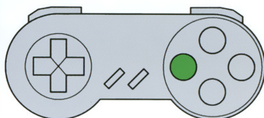
※ゲームは常に進行しています。そのため、休息中でもモンスターの攻撃を受けることがあります。このときは、通常の数倍ものダメージを受けてしまいます。

■ 行動

 ◎拾う／開ける／動かす

落ちているアイテムを拾ったり、扉や宝箱を開けたり、スイッチの操作などをします。
アイテムや扉の前に立ち、Yボタンを押します。







◀ アイテムを拾う。



鍵がかかっていない扉を開ける。▶

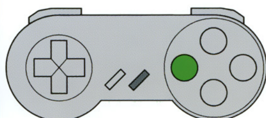


◀ スイッチを操作する。

 ◎ 捨てる

不要なアイテムを捨てます。
STARTボタンでアイテムウインドウを表示させ、捨てるアイテムを選んでYボタンを押します。





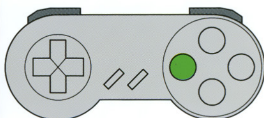
捨てたアイテムは、アレスの前に置かれます。もう一度拾うときは、アイテムウィンドウを閉じてYボタンを押します。



◎ 調べる

所持品や目の前のもの（アイテム、宝箱、扉、モンスター、床など）の詳しい情報を見ることができます。調べたいものやアイテムの前に立つか、アイテムウインドウから選んで、L（R）ボタンを押しながらYボタンを押します。





×0 ショートソード

種　類　武器

価　値　1500

攻撃力　2

防御力　－

◀ アイテムの名称、価値を表示。



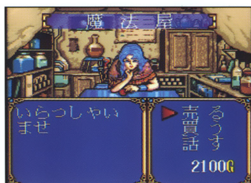
◀ モンスターのHPを表示。



◀ 錠がかかっているかどうかがわかる。

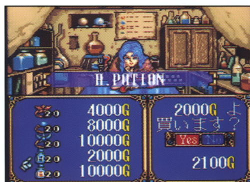
In the shop
ショップでの行動

ダンジョン内には、武器屋、道具屋、魔法屋などがあります。アイテムや武器を売買したり、情報を得られます。これらのショップに入るには、扉の前に立ち、Yボタンを押します。ショップから出るときは、Bボタンを押します。



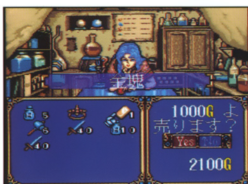
■ アイテムを買う

[買う] を選ぶと、アイテムリストが表示されます。リストの中から、買いたいアイテムを選んで決定します。価格が表示されるので、よければ [Yes] を選びます。買わないときは [No] を選びます。Bボタンでもキャンセルできます。Yボタンを押すと、そのアイテムの情報が見られます。



■ アイテムを売る

［売る］を選ぶと、アイテムリストが表示されます。リストの中から、売りたいアイテムを選んで決定します。価格が表示されるので、よければ［Yes］を選びます。売りたくないときは［No］を選びます。Bボタンでもキャンセルできます。



■ 情報を聞く

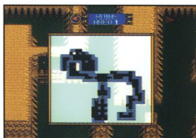
［話す］を選ぶと、ショップの主人から情報を得られます。



Functional screen
機能画面の見方

■ 機能画面の切り替え

STARTボタンを押すと、機能画面が表示されます。✚ボタンの◀▶で、マップ、ステータス、セーブ、コンフィグに切り替わります。もう一度STARTボタンを押すと、ゲーム画面に戻ります。



マップ（→P.29）





ステータス（→P.30）





セーブ（→P.31）



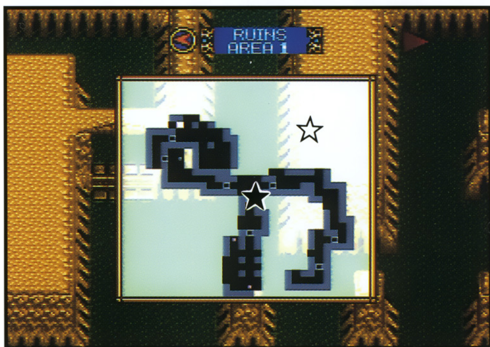


コンフィグ（→P.32）

■ マップ

マップが表示されます。プレイヤーがそのフロアで移動した範囲が自動的に表示されます。

★移動した範囲　☆移動していない範囲



※マップを参考にして、各エリアを隅々まで歩いてみると意外な発見があるかも……？

Functional screen

■ ステータス

LEVEL	戦闘力のレベルです。経験値が増えると上がります。LEVELが上がるとHP、MPの最大値が上がります。
ＨＰ	ヒットポイントです。0になるとゲームオーバーです。
ＭＰ	マジックポイントです。魔法（→Ｐ．33）に使います。
腕力	この値の1/2が、何も装備していないときの攻撃力です。
知力	知識量です。魔法の効果に影響します。
耐魔法	魔法に対する抵抗力です。
攻撃力	腕力と、現在装備している剣の威力の合計です。
防御力	現在装備している鎧と盾の防御力の合計です。
幸運度	常に変動しています。モンスターに与えるダメージに影響します。
所持金	現在、持っている金です。

■ セーブ

ゲームのデータをセーブ（記録）します。

2カ所までセーブできます。✚ボタンの▲ ▼でセーブする箇所を選び、Aボタンで決定します。よければ［Yes］を選びます。変更するときは［No］を選びます。



◎ オートセーブ機能

フロアが変わったとき、穴に落ちて下のフロアに行ったときに自動的にデータが記録されます。HPが0になってしまっても、記録したところから再開できます。データは、最後にセーブまたはロードしたデータに上書きされます。前のデータは消えてしまいます。

■ コンフィグ

ゲーム速度、メッセージ速度、アレスの色選択、回転・横移動などコントローラの操作設定を変更します。

① 変更したい項目を選んでAボタンを押します。

② ✚ボタンの◀▶で設定変更して、Aボタンで決定します。



◎ ボタン設定の変更

① 変更したい項目を選んでAボタンを押すと、選んだ項目が点滅します。

② 点滅した項目を、割り当てたい項目に合わせてAボタンを押して決定します。

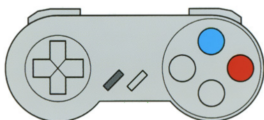
※ゲームスタート時は、18ページの設定になっています。

Items and Magic
アイテム・魔法の使用方法

■ アイテム・魔法の使用

SELECTボタンでアイテムウィンドウを表示させます。使うアイテム・魔法を選んでAボタンまたはXボタンを押します。





■ 剣・防具の装備

剣・防具は、アイテムウィンドウから選んでAボタンを押すと、装備されます。装備している剣を選んでAボタンを押すと、はずすことができます。







剣には使用回数の制限があります。剣の右下の数字が使用できる回数です。1回攻撃する（剣を振る）ごとに減っていき、0になると壊れてしまいます。

※数字が表示されていない剣が見つかることがあります。その剣は使用回数の制限がないものです。

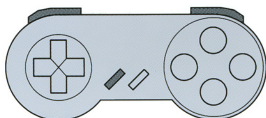
Items and Magic

■ 選択アイテムの表示

アイテムウィンドウが表示されていなくても、選択しているアイテムのみを表示できます。

L（R）ボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、選択しているアイテムが、アレスの右に表示されます。Xボタンを押すと、選択しているアイテムを使用します。

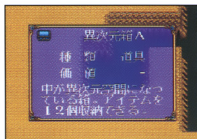




アイテムウィンドウを開いてアイテムを選択し、L（R）ボタンを押しながらYボタンを押すと、アイテム情報が表示されます。

■ 異次元箱の使用

ダンジョン内で「異次元箱」というアイテムが手に入ることがあります。この箱の中は異次元になっていて、アイテムを12個まで収納できます。



■ 異次元箱中のアイテムの使用

①「異次元箱」を［使う］と、異次元箱ウィンドウが表示されます。





② アイテムを選び、アイテムウィンドウに移動します。

■ アイテムの整理

異次元箱があれば、アイテムウィンドウ内を整理できます。

①整理したいアイテムを、すべて異次元箱に入れます。





② 並べたい順にアイテムウィンドウに戻していきます。

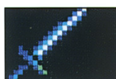
※薬、金塊、指輪、合鍵は、同種類の物を一つにまとめることができます。アイテムを選んでAボタンを押した後、まとめたいアイテムに合わせてAボタンを押すと、一つにまとまります（MAX：99）。

Weapon and Items
武器・アイテム紹介

■ 剣



ショートソード　攻撃力：2
刃渡りは60cmほどで、攻撃力は高くない。
ゲームスタート時に装備している。



レピア　攻撃力：4
細身で、突きが主体の剣。
RUINS AREAの中盤で入手できる。

■ 鎧

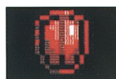


レザーアーマー　防御力：2
獣皮（じゅうひ）をなめして張り合わせた軽く、動きやすい鎧（よろい）。ゲームスタート時に装備している。



チェインメイル　防御力：4
金属の輪を鎖（くさり）状につなぎ合わせて作られた鎧。RUINS AREAの後半で入手できる。

■ 盾



レザーシールド　防御力：1
獣皮を張り合わせた盾。
ゲームスタート時に装備している。



スモールシールド　防御力：3
小型の金属性の盾。円形をしており、剣の振りを避けるのに適している。

■ アイテム


H.POTION（H.ポーション）
飲むとHPが瞬時に完全回復する。


M.POTION（M.ポーション）
飲むとMPが完全回復する。


透物化秘薬（とうぶつかひやく）
飲むと一定時間、体が透明になる。


復活の指輪（ふっかつのゆびわ）
HPが0になったとき、HPを完全回復する。


大金槌（おおかなづち）
崩れかかった壁を壊すことができる。

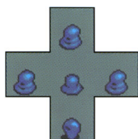

鉄球（てっきゅう）
目の前に落とし穴があるかどうかを判別できる。


合鍵（あいかぎ）
迷宮内にある基本的な錠は、これで開ける。


金塊（きんかい）
ショップで換金できる。1,000GOLD～。


ファイアの魔法（ファイアのまほう）
火球を飛ばして、前方のモンスターを攻撃する。

Monster モンスター紹介



スライム

HP ……5　MP ……0
攻撃力…5　防御力…1

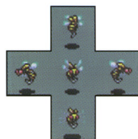
青色のアメーバ状のモンスター。動きは鈍く、体当たりで攻撃してくる。攻撃力、防御力ともに低い。



インプ

HP ……10　MP ……0
攻撃力…6　防御力…2

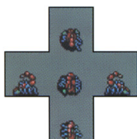
青い小さな体に、赤い目を光らせている邪悪な妖精。短剣で斬りかかってくる。スキが大きいので、攻撃のタイミングを見つけやすい。スライムより攻撃力、防御力ともにある。



蜂

HP ……2　MP ……0
攻撃力…4　防御力…0

巨大化したスズメバチ系のモンスター。移動スピードが速く、アレスにまとわりついてくる。ただ、まとわりつかれても、移動すれば追いかけてはこない。攻撃力、防御力は低い。



蠍

HP ……10	MP …… 0
攻撃力… 7	防御力… 2

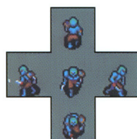
蠍(さそり)が巨大化したモンスター。堅い外殻を持ち、防御力が高く素早い。一対のハサミで攻撃してくる。獲物が正面に来ると、体当たりをして攻撃し、二歩分後退する。



オーク

HP ……15	MP …… 0
攻撃力… 9	防御力… 1

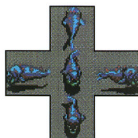
豚の風貌をしたモンスター。棒状の武器を用いて攻撃と防御を行う。動きは鈍いので、間合いは見切りやすい。



ゾンビ

HP ……15	MP …… 0
攻撃力… 8	防御力… 2

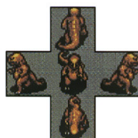
何者かの力によって甦(よみがえ)った死体。攻撃力はさほど高くなく、容易に倒すことができる。ただ、倒しても地面に埋まるだけで、アレスが近づいてしばらくすると復活してしまう。



シーラカンス

HP ……15　　MP ……20
攻撃力…5　　防御力…1

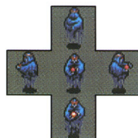
空中を浮遊する奇妙な魚。攻撃的な性格ではなく、接近しても攻撃されることは、めったにない。ただ、ときどき思い出したように遠距離から魔法で攻撃してくる。



ダイナサウァ

HP ……20　　MP ……0
攻撃力…12　　防御力…8

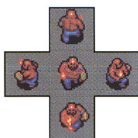
恐竜のようなモンスター。動きは鈍重だが、接近戦でのヘッドバットの威力は相当なものである。剣での直接攻撃より、魔法による遠距離からの攻撃が良い。



黒魔術師

HP ……25　　MP ……50
攻撃力…1　　防御力…4

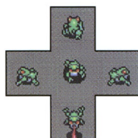
宙に浮き、移動する魔法使い。炎の魔法で攻撃をしてくる。接近すると、バリアを張って防御に徹する。攻撃魔法は無効化されてしまう。横から剣で斬りつける攻撃が有効である。



火炎人

HP ……25　　MP ……10
攻撃力…20　　防御力…10

中近東風の衣装を身にまとった男。アレスが近づくと、口から火を吹いて攻撃してくる。攻撃力、防御力ともに高い。



フロッグ

HP ……15　　MP …… 0
攻撃力…13　　防御力… 9

人間ほどの大きさのカエル。普段はのそのそと移動しているが、目の前にアレスが移動してくると飛びかかって攻撃する。



バイキング

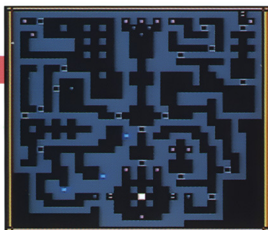
HP ……28　　MP …… 0
攻撃力…25　　防御力…10

鎧と双角の兜を身にまとった戦士。攻撃から防御に移るまでの時間が非常に短く、間合いを見切るのが難しい。

Map マップ紹介

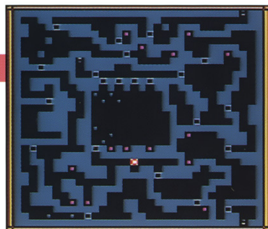
『ブランディッシュ』は、複数のフロアが集まって１つのエリアが構成されています。ここでは、エリアの簡単な構成とマップを紹介します。

Ruins area1



強力なモンスターは出現しません。マップ中央西よりに、ＨＰを回復する「癒(いや)しの泉」があります。

Ruins area2



マップ中央に落とし穴が集中しています。落とし穴かどうかを判別するには、１歩ずつ「虫めがね」で［調べる］か「鉄球」を使います。

「RUINS AREA」を抜けると、「TOWER（塔）」に入ります。

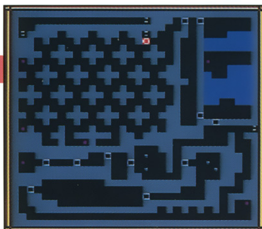
Tower 4



マップ中央には、床から槍が飛び出すトラップが点在しています。

「TOWER」のTOPまで上ると、CAVEが広がっています。

Cave B6



マップ南側で、巨大な岩が転がってきます。マップ中央から北西側では回転床があり、方向感覚が狂ってしまいます。

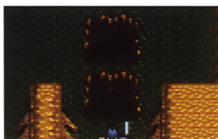
※紹介したマップ以外にも、様々なエリアがあります。フロア数は、スタート地点のRUINS AREAだけで10以上あります。

*H*int ゲームに詰まった！

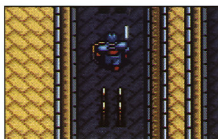
Q：移動中、よくトラップにひっかかってしまいます。何かトラップを見分ける方法はないのでしょうか？

A：代表的なトラップには次のようなものがあります。

●落とし穴



●床槍



●飛び出し矢



●巨岩球



これらに共通する点は、「仕掛けは床にある」ことです。よく床を見ると、トラップのある場所がわかります。なにかしら普通の床とは違っているはずです。
プレート状のスイッチには、さまざまな仕掛けが組み込まれています。どこかの扉の錠を開けるためのものもありますが、矢が飛び出してくるトラップもあります。

Q：変なところでセーブしてしまいました。ゲームを再開すると、すぐにモンスターにやられてゲームオーバーになってしまいます。もう一度最初からやり直さなければいけないのでしょうか？

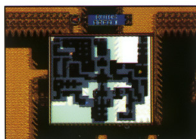
A：LEVELを１下げることで、同じフロアの別の地点に移動することができます。



① ＬとＲボタンを同時に押しながらデータをロードします。



②「非常脱出します。
よろしいですか？」と表示されます。よければ「YES」を選びます。



③ LEVELが１下がって、同じフロアの別の地点に移動します。

Hint

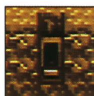
Q：扉が開かなくて、ゲームが先に進みません。

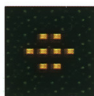
A：扉は、次にあげるもので開きます。

●合鍵 ●特定の鍵 ●壁のスイッチ ●床のスイッチ









鍵がかかっていると扉は開きません。鍵がかかっている扉は「合鍵」で開きます。「○○ KEY」といった特定の鍵でないと開かない扉もあります。



鍵穴がない扉は、基本的に、同じフロアのどこかにスイッチがあります。

トラブルについて

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合等は、ＲＯＭカセットに故障内容を書き添えて、下記当社あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1．製造段階での問題点等、当社の責に帰すべき理由による動作不良の場合は、完動品と無償交換します。
2．お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障等、当社の責によらない理由での動作不良の場合は、3,000円にて有償交換いたします。
3．お客様の不注意でカセットを破損した場合は、有償交換いたしません。ご了承ください。

●不良品の検査・交換等には、多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。

●通常の封筒·小荷物などに現金を同封すると郵便法に触れます。交換手数料は郵便小為替にてご同封ください。また、万一の郵便事故による紛失、破損等については当社では保証できませんので、できるかぎり「簡易書留郵便」でお送りくださいますようお願い申し上げます。

●あて先

〒223　横浜市港北区箕輪町1-23-3　株式会社　光栄
SFC『ブランディッシュ』ユーザーサポート係
電話　045-561-6861
（月～金10:00～12:00、13:00～17:00　祝日を除く）

●新製品の内容・発売日のご案内

電話　045-561-8000（ＴＶゲーム専用）

※ゲームの攻略法やデータなど、内容に関するご質問は、誠に勝手ながらお受け致しかねますので、何卒ご了承ください。





〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 株式会社光栄